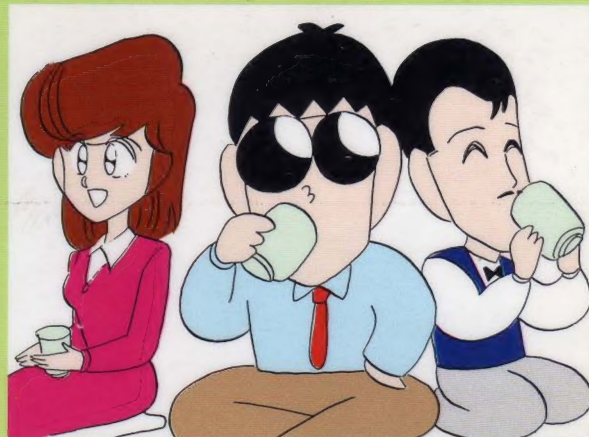


# ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム 自己中心派

麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の、登場キャラクターである。卓を囲むお友だちを決めるとき、ひと目で全個性がわかってしまう! という便利さ。ご使用ください。



持杉ドラ夫



運 A、血液型 AB、技術 A、総合ランク A。このメンバーではダントツの強さ。テクニックも一流である。

律見江ミエ



運 A、血液型 B、技術 B、総合ランク B。打ち方はマイペース。ヒキが強く、リーチを好む。要注意人物。

店野真澄太



運 D、血液型 A、技術 B、総合ランク D。オーソドックスな打ち手。攻守のバランスはいいが、少々弱気。

迷彩レディー



運 B、血液型 B、技術 B、総合ランク B。迷彩を作って他家を惑わす。律見江ミエの実のお姉さんなのだ。

ゴッドハンド



運 超 A、血液型?、技術 E、総合ランク A。無駄なツモ、連荘阻止でガタガタ。自分のツモのみでアガる。

タコ宮内



運 B、血液型 O、技術 E、総合ランク? まったく理解できない。場を乱す。が、ヒキは強かったりして。

中島ハコ



運 D、血液型 A、技術 C、総合ランク D。純チャン、チャントなどを好む。グマテン、狙い打ちの傾向。

貧乏おやじ



運 E、血液型 O、技術 C、総合ランク E。ツキなし、腕なし。強くない。ぼっておいても沈んでいく……。

北家拳士郎



運 C、血液型 AB、技術 C、総合ランク C。メンゼンが基本。高い役を狙う。リーチをかけてきたら要注意。

クリスティーネ・M



運 C、血液型 A、技術 C、総合ランク C。大物手指向。アガリの役がだんだん高くなっていく打ち方だ。

オクトパシーふみ



運 B、血液型 B、技術 D、総合ランク C。ホニイツ大好き。日本タコ友の会の会員ナンバー001。タコ。

謎のじいさん



運 D、血液型 AB、技術 B、総合ランク C。テクニックはあるが運はない。が、推理力はかなりのものだ。



MSX 11月号特別付録

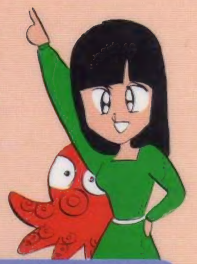
昭和63年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第11号 通巻60号

©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン  
©1988 GAME ARTS/YELLOW HORN





# ミラクル得点計算表だ!



やっぱり、麻雀の得点計算は正確に行ないたいものだね。  
そういうときには、この下敷きのウラ。十二分に活用あれ。

## ●得点計算式

$$(組み合わせの点 + アガリの点 + \left\{ \begin{matrix} 20 \\ \text{or} \\ 30 \end{matrix} \right\}) \times \text{役} \times 4 \times \left\{ \begin{matrix} 4 \cdots \cdots \text{子} \\ 2 \times 3 \cdots \text{親} \end{matrix} \right.$$

東 南 西 北

正式には、こういう式。しかし、いちいちこんな式を考えているのはめんどくさいので、表にて計算しましょ。



## ●組み合わせの点

副 底		20	● 莊風牌とはその場の風牌 ● 門風牌とは自分の風牌 ● 連風牌とは、その場の風と、自分の風が重なった場合の風牌。
門前聴牌栄和の場合の副底		30	
中張牌	組み合わせかた	点	
	順子	0	
	対子	0	
	刻子	明刻	2
		暗刻	4
	槓子	明槓	8
		暗槓	16
	么九牌	老頭牌・客風牌	0
		莊風牌・門風牌・三元牌	2
		連風牌	4
		明刻	4
	刻子	暗刻	8
		明槓	16
	槓子	暗槓	32

## ●アガリの点

聴牌	アガリかた	点	● タンキ、シャボの場合は、組み合わせの点を含んでいる ● 嶺上開花のツモリ点は0点。 ● 門前ピンフツモアガリの場合は、● 嶺ツモリ点は0とする。
リャンメン	ツモ	2	
	ロン	0	
	ツモ	4	
カンチャン	ロン	2	
	ツモ	4	
ペンチャン	ロン	2	
	ツモ	4	
タンキ	数牌・客風牌	ロン	2
		ツモ	4
	莊風牌・門風牌・三元牌	ロン	4
		ツモ	6
	連風牌	ロン	6
		ツモ	8
シャボ	中張牌	ロン	2
		ツモ	6
	么九牌	ロン	4
		ツモ	10

## ●親のロンのときの点数

合計点	一翻	二翻	三翻	四翻
20	—	2,000	3,900	7,700
22~30	1,500	2,900	5,800	11,600
32~40	2,000	3,900	7,700	12,000
42~50	2,400	4,800	9,600	12,000
52~60	2,900	5,800	11,600	12,000
62~70	3,400	6,800	12,000	12,000
72~80	3,900	7,700	12,000	12,000
82~90	4,400	8,700	12,000	12,000

## ●親のツモのときの点数

合計点	一翻	二翻	三翻	四翻
20	—	700	1,900	2,600
22~30	500	1,000	2,000	3,900
32~40	700	1,300	2,600	4,000
42~50	800	1,600	3,200	4,000
52~60	1,000	2,000	3,900	4,000
62~70	1,200	2,300	4,000	4,000
72~80	1,300	2,600	4,000	4,000

## ●子のロンのときの点数

合計点	一翻	二翻	三翻	四翻
20	—	1,300	2,600	5,200
22~30	1,000	2,000	3,900	7,700
32~40	1,300	2,600	5,200	8,000
42~50	1,600	3,200	6,400	8,000
52~60	2,000	3,900	7,700	8,000
62~70	2,300	4,500	8,000	8,000
72~80	2,600	5,200	8,000	8,000
82~90	2,900	5,800	8,000	8,000

## ●子のツモのときの点数

合計点	一翻	二翻	三翻	四翻
20	—	400	700	1,300
22~30	300	500	1,000	2,000
32~40	400	700	1,300	2,000
42~50	400	800	1,600	2,000
52~60	500	1,000	2,000	2,000
62~70	600	1,200	2,000	2,000
72~80	700	1,300	2,000	2,000

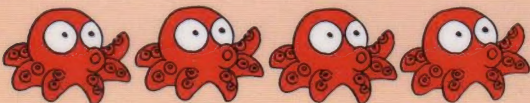
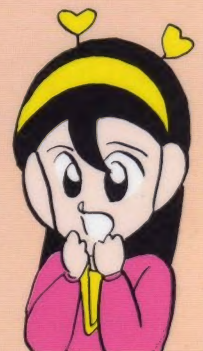
## ●満貫以上の得点

3翻70符または4翻40符~5翻

	満貫	親	子
6~7翻	八ネ満	親 12,000点	子 8,000点
8~10翻	倍満	親 18,000点	子 12,000点
11~12翻	三倍満	親 24,000点	子 16,000点
13翻以上	数え役満	親 36,000点	子 24,000点
	役満	親 48,000点	子 32,000点
	二倍役満	親 48,000点	子 32,000点
	三倍役満	親 96,000点	子 64,000点
	四倍役満	親 144,000点	子 96,000点
	五倍役満	親 192,000点	子 128,000点
	六倍役満	親 240,000点	子 160,000点
		親 288,000点	子 192,000点

アガったあ! では計算していきましょう。組み合わせの点とアガリの形の点を算出し、たし算しましょう。そうしたら、それに副底……つまり、ロンアガリなら20点、門前で

のツモアガリなら30点を加算。合計点が出たら、手役の繰数に応じて表から自分の点数を導き出しましょう。子のツモのときは、親からはその2倍をもらってください。



# これでキミも得点博士!!